

Observa, Reflexiona y Comparte

Look, Think and Share

Anita Feridouni

Universidad Autónoma de Madrid, España

Estamos asistiendo a un cambio de paradigma educativo, la educación en la era de las TIC, donde cualquier capacidad potencial de esta tecnología en el área de la enseñanza y el aprendizaje captará cada vez más la atención de los investigadores por diferentes motivos. El objetivo principal de este estudio fue explorar la efectividad de las TIC (material de instrucción digital), sobre el intercambio de información entre los museos y el aula. Por tanto, los maestros aprovecharían una tecnología más atractiva para la nueva generación, y para que los estudiantes se conviertan en ciudadanos más responsables, cooperativos y formados con respecto al arte, la cultura y su entorno digital, que está en continua evolución. El segundo objetivo fue explorar las fórmulas para superar la brecha digital, e impulsar así a los docentes a acercar al alumnado a los museos de forma práctica y orientada a la capacitación en contextos reales, a pesar de la escasez económica y de la precariedad de material tecnológico disponible en la escuela pública. Esta experiencia constata que, los docentes deberían entrar más en contacto con la tecnología y su uso en la vida cotidiana, adaptándose mejor a las necesidades e intereses del estudiante actual, lo que mejoraría su eficiencia educativa. "Una de las tareas del educador progresivo es" desvelar oportunidades para la esperanza, sin importar cuáles sean los obstáculos" (Freire, 1992, p. 91).

Descriptores: Educación; Museos; TIC; Brecha digital; Cambio.

It is almost certain that in the era of ICT, any potential capacity of this technology in the area of teaching and learning will growingly grab the attention of researchers due to different reasons. The main objective of this study was to explore the effectiveness of an upgraded application of ICT (digital instructional material) on the exchange of information between museums and classrooms. Thus, teachers will take advantage of a technology that the new generation like more so students will turn into more responsible, cooperative and adaptive citizens with regard to art and their rapidly evolving digital environment. The second objective was to explore the importance of overcoming the digital divide to help teachers to take students to museums virtually for practical training in real contexts despite economic and technological shortages in public schools. Teachers got familiarized more with modern technologies and their usages in life and adapted themselves better with new generations needs and interests, which would improve their educational efficiency. "One of the tasks of the progressive educator, is to "unveil opportunities for hope, no matter what the obstacles may be" (Freire, 1992, p. 91).

Keywords: Education; ICT; Museums; Digital divide; Change.

Introducción

De acuerdo con las teorías de Ausubel (1968), la evolución del conocimiento en las distintas áreas de la pedagogía, unido a la disponibilidad de las herramientas tecnológicas, establecen los factores que modifican o amplían el papel de los medios para la instrucción. Sin embargo, lo importante no es la tecnología como tal, sino que los formadores puedan hacer uso del elemento tecnológico, para humanizarla (Ossa, 2002). No pretendemos que el docente sea informático, tampoco pedimos que el aula disponga de la tecnología más sofisticada y de última generación. Más allá de todo esto, tal como señala Segura (2015) debe tenerse una plena conciencia de cuándo y cómo es pertinente el empleo de una determinada tecnología.

Contexto

La experiencia que presentamos a continuación: se ha realizado en un centro educativo madrileño, concretamente en IES Palomeras-Vallecas, situado en uno de los barrios más económicamente desfavorecidos de Madrid. Se ha observado que en el centro Vallecas, como en muchos otros centros públicos en España, la gran mayoría del profesorado tiene acceso a proyectores, pantallas e Internet. No obstante, los datos muestran que el acceso físico (no virtual) sigue primando. Gran parte del profesorado afirma tener acceso a una sala de ordenadores para todos, que deben de reservar con antelación, el resto de los profesores señaló la utilización de proyectores como el medio más utilizado para la demostración de material audiovisual y otros contenidos.

Desarrollo de la experiencia

Planteamos entonces, la necesidad de buscar respuestas a un discurso radicalmente democrático, en qué forma se pueden estimular los valores y el liderazgo en lo referente a los espacios de participación y colaboración, dentro y fuera del aula, aplicando las TIC. La transformación de la educación no requiere de una gran inversión, ni hace falta que los responsables institucionales llenaran las aulas de la Tecnología de última generación. El cambio está en conseguir atraer al estudiante a través de la emoción y el sentido de pertenencia, usando la creatividad y la imaginación. En este caso concreto, la dimensión intelectual de la propuesta se ha destinado a comprender el sentido estratégico, dentro del campo educativo, del artístico y digital, así como las nociones centrales de la alfabetización patrimonial.

Dicha actividad se ha realizado con dos grupos distintos del alumnado, mientras que unos han podido disfrutar de una visita in situ (el Museo Nacional Reina Sofía de Madrid), otros han realizado una visita virtual (la web del museo del Prado de Madrid). En este caso, nos limitamos a explicar el segundo, ya que es bastante habitual que, por distintos motivos ajenos a la voluntad del docente, se tenga que optar por esta segunda vía.

En la primera fase de la actividad propuesta, hemos realizado una preparación previa entorno a la web del museo Nacional del Prado (figura 1).



Figura 1. Sección “explora la colección” del Prado

Fuente: Recuperado de <https://www.museodelprado.es/coleccion>

Como se ha mencionado anteriormente, esta experiencia en concreto se ha llevado a cabo en formato virtual, debido a las exigencias de la institución educativa, los permisos y la disponibilidad de los alumnos y docentes del centro. En una primera fase, de exploración online de las obras expuestas, en el museo, hemos seleccionado una obra como referencia: “Bodegón

con cacharros” (1636) de Francisco de Zurbarán. En la siguiente fase: la imagen de la obra escogida se ha proyectado sobre la pared mediante un proyector, para que así cada estudiante pueda desarrollar una zona dentro de esta obra con la técnica de claroscuro. Todas estas tareas favorecen las interacciones entre los alumnos, a lo largo del desarrollo de la actividad (figura 2).



Figura 2. La actividad realizada con alumnos de 3º de la ESO

Fuente: Elaboración propia (2010).

Teniendo presente que un aspecto fundamental en la educación es el sentido de pertenencia, la motivación interior, el crear la voluntariedad del alumno a ser participe en todos los aspectos de la vida social, y por supuesto, a valorar y fomentar el respeto y la tolerancia y aún más mediante actividades realizadas en contextos informales y su relación con la tecnología (a pesar de la escasez de recursos) el resultado final, ha sido gratificante y el esfuerzo ha sido recompensado con creces. Para ello, a parte las herramientas disponibles en la escuela, nos hemos servido de los dispositivos de uso cotidiano de los estudiantes, de manera que puedan seguir trabajando incluso desde casa y fuera del horario escolar (figura 3).



Figura 3. Actividad en blog: alumnospalomeras.com

Fuente: Elaboración propia (2010).

Conclusión

Tal como se ha podido observar, se han empleado las herramientas más comunes, actualmente al alcance de cualquier docente, por lo que se recomiendan los siguientes puntos de reflexión.

- Tomar conciencia de los múltiples recursos a elegir para ofrecer a los alumnos del siglo XXI.
- No a la pasividad ante problemas o falta de los recursos, cambiar de actitud y pasar a la acción con unos objetivos explícitos.
- No dar nada por hecho y buscar soluciones o alternativas. El valor no está en el envoltorio, sino en el contenido.

- Informarse y formarse constantemente sobre las nuevas oportunidades para generar material útil.
- No solo se educa en escuela, sino considerar la colaboración con otras comunidades unidas y compartidas. Por ejemplo (museos) como fuente de información y del conocimiento.
- La motivación es una herramienta fundamental y sin duda la prolongación de los procesos de enseñanza aprendizaje y los contextos informales la favorecen.
- Ser conscientes de que los estudiantes son poseedores de teléfonos inteligentes, y son los principales consumidores de la red, por tanto, incorporar diferentes aplicaciones en la programación del aula resulta eficaz.
- Una nueva aproximación puede generar en nuestros alumnos, mayor participación, implicación en los procesos, autonomía y mayor responsabilidad.
- Es importante que el uso de las TIC aporte siempre un valor añadido a la actividad. Decimos claramente si a la tecnología, pero no a cualquier precio.
- La utilización de la investigación como recurso didáctico, unido a la tecnología y los nuevos medios se convierten en el elemento de generador del cambio.

Referencias

- Ausubel, D. P. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. Nueva York, NY: Holt, Rinehart, & Winston.
- Freire, P. (1992). *Pedagogía de la esperanza: Un reencuentro con la pedagogía del oprimido*. Ciudad de México: Editores SA de CV.
- Ossa, G. C. (2002). *Tendencias educativas para el siglo XXI. Educación virtual, online y @learning*. Recuperado de <http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec15/cardona.pdf>
- Segura, J. R. (2015). *Las TIC y el desarrollo de competencia*. Recuperado de <http://www.oei.es/historico/divulgacioncientifica/?Las-TIC-y-el-Desarrollo-de>